

Article

« Marie-Christiane Mathieu : vers de nouveaux territoires »

Isabelle Riendeau

Espace : Art actuel, n° 55, 2001, p. 22-25.

Pour citer cet article, utiliser l'information suivante :

http://id.erudit.org/iderudit/9446ac

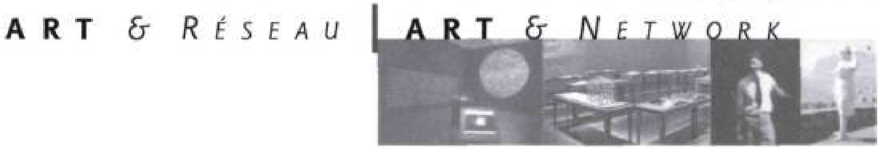
Note : les règles d'écriture des références bibliographiques peuvent varier selon les différents domaines du savoir.

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter à l'URI https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. *Érudit* offre des services d'édition numérique de documents scientifiques depuis 1998.

Pour communiquer avec les responsables d'Érudit : info@erudit.org

Document téléchargé le 16 novembre 2015 08:28



MARIE-CHRISTIANE MATHIEU

Vers de nouveaux TERRITOIRES

ISABELLE RIENDEAU

Les œuvres actuelles ancrées dans les nouvelles technologies se caractérisent par la disparition progressive du support au profit d'une immatérialité interactive. Les médiums chimériques tels l'ordinateur et l'holographie, dans lesquels la lumière sert à relever l'image, constituent le champ d'investigation de Marie-Christiane Mathieu. L'artiste élabore des univers oniriques et ludiques dans lesquels l'utopie interroge l'existentiel par la confrontation des contraires, soit la matérialité et l'immatérialité, la transparence et l'opacité, le vrai et le faux, l'apparition et la disparition.

À partir des années quatre-vingt-dix, Mathieu allège les dispositifs techniques pour donner priorité à un questionnement philosophique. L'artiste entoure ses œuvres d'une mise en scène destinée à stimuler l'imaginaire et la curiosité du spectateur qui devient, par sa participation, partie intégrante de l'œuvre. *La machine à rêves* en est un exemple convaincant. Pour percevoir cette machine de façon efficace et en comprendre le propos, le spectateur doit pénétrer à l'intérieur de la cabine, s'asseoir sur le banc et appuyer son menton sur un support disposé devant l'écran holographique ; bref, en faire l'expérience. C'est en prenant place dans la machine que celui-ci verra défiler, sur un rouleau de pellicule holographique translucide, des ondes colorées lui renvoyant son propre reflet, réactualisant ainsi le mythe de Narcisse. Pour l'observateur extérieur, cependant, cette construction mystérieuse emprunte, par les pointes acérées de l'appuie-menton, les allures d'une machine de torture. Avec *Artefacts*, Marie-Christiane Mathieu amorce ses recherches sur les thèmes de la disparition en exploitant le phénomène d'entropie et en troublant la réalité par des éléments immatériels. Elle a disposé, sur une table, un bol brisé devant un cadre doré à l'intérieur duquel figure un hologramme restituant le bol intact flottant dans l'espace. En mettant en présence le réel et le virtuel, c'est-à-dire en confrontant ainsi l'objet réel à son substitut holographique, l'artiste nous fait prendre conscience que l'univers des apparences est parfois trompeur.

Avec le *Salon Borges*, une reconstitution insolite du salon de l'écrivain argentin Luis Borges, la pellicule holographique, matériau de prédilection de l'artiste, ne sert plus de réceptacle à l'image, mais est utilisée pour ses propriétés plastiques et esthétiques. Elle est découpée, façonnée puis cousue à la manière d'un tissu, reconstituant ainsi les meubles du salon de l'écrivain tels que l'artiste les imagine. L'artiste a donc occulté la matière pour ne conserver que l'enveloppe translucide et diaphane de l'objet, ce qui confère aux meubles de Marie-Christiane Mathieu une dimension singulière. Le substrat matériel s'efface, se dilue progressivement jusqu'à devenir invisible ou disparaître dans cette installation [1]. C'est le corps — celui de l'artiste ? — qui disparaît dans *Autopsie du vide*, une installation montrant un corps humain, également transparent, gisant sur une table, à la manière d'un corps en attente de son autopsie.

Un des aspects les plus significatifs du travail de Marie-Christiane Mathieu est le rôle plus actif qu'est amené à jouer le spectateur dans la découverte de l'hologramme. En effet, ce médium exige du spectateur qu'il prenne pleinement conscience du processus perceptuel en inté-

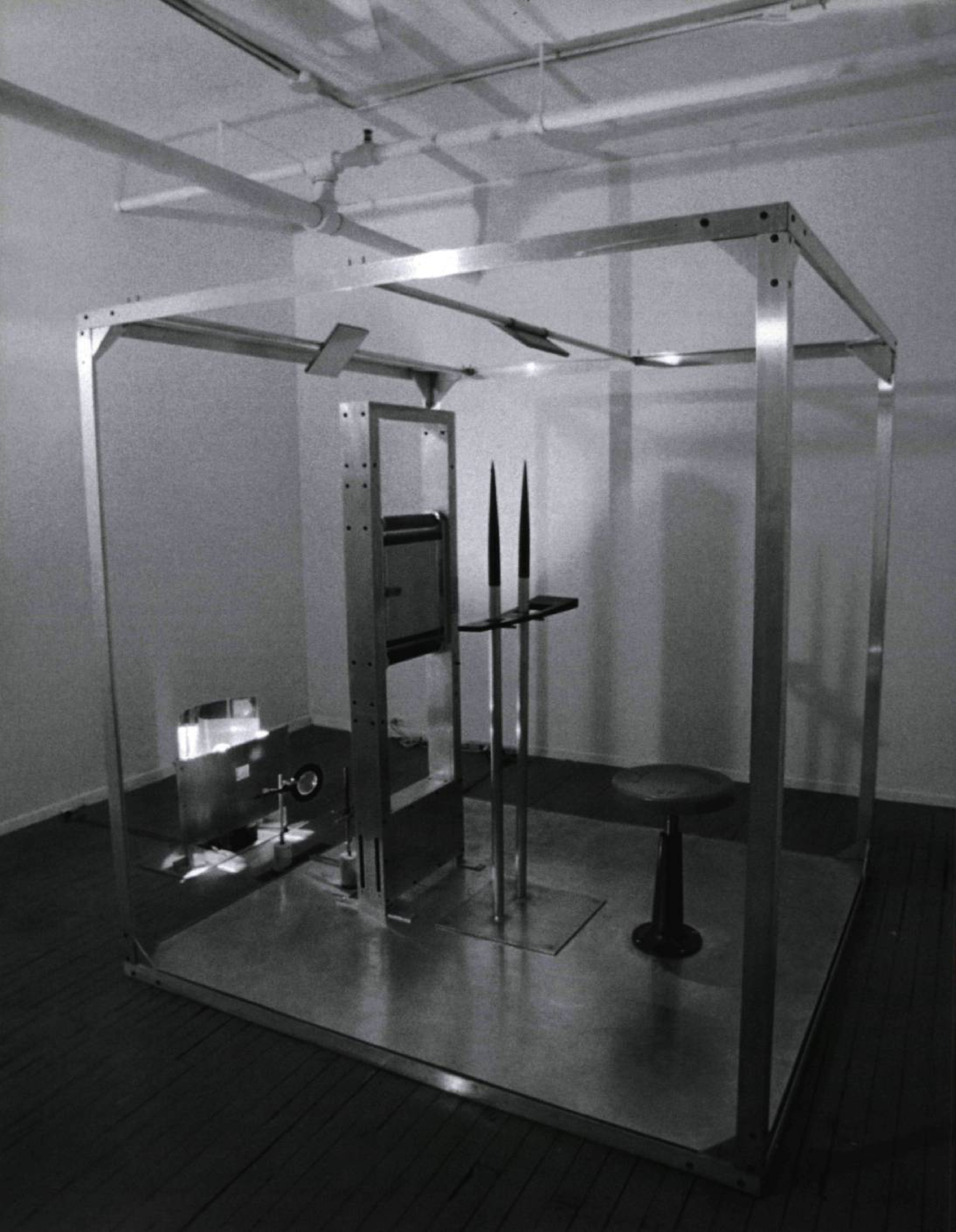
MARIE-CHRISTIANE MATHIEU, *Ou-Topos*, 1999. CD-ROM interactif. Photo : M.-C. Mathieu.

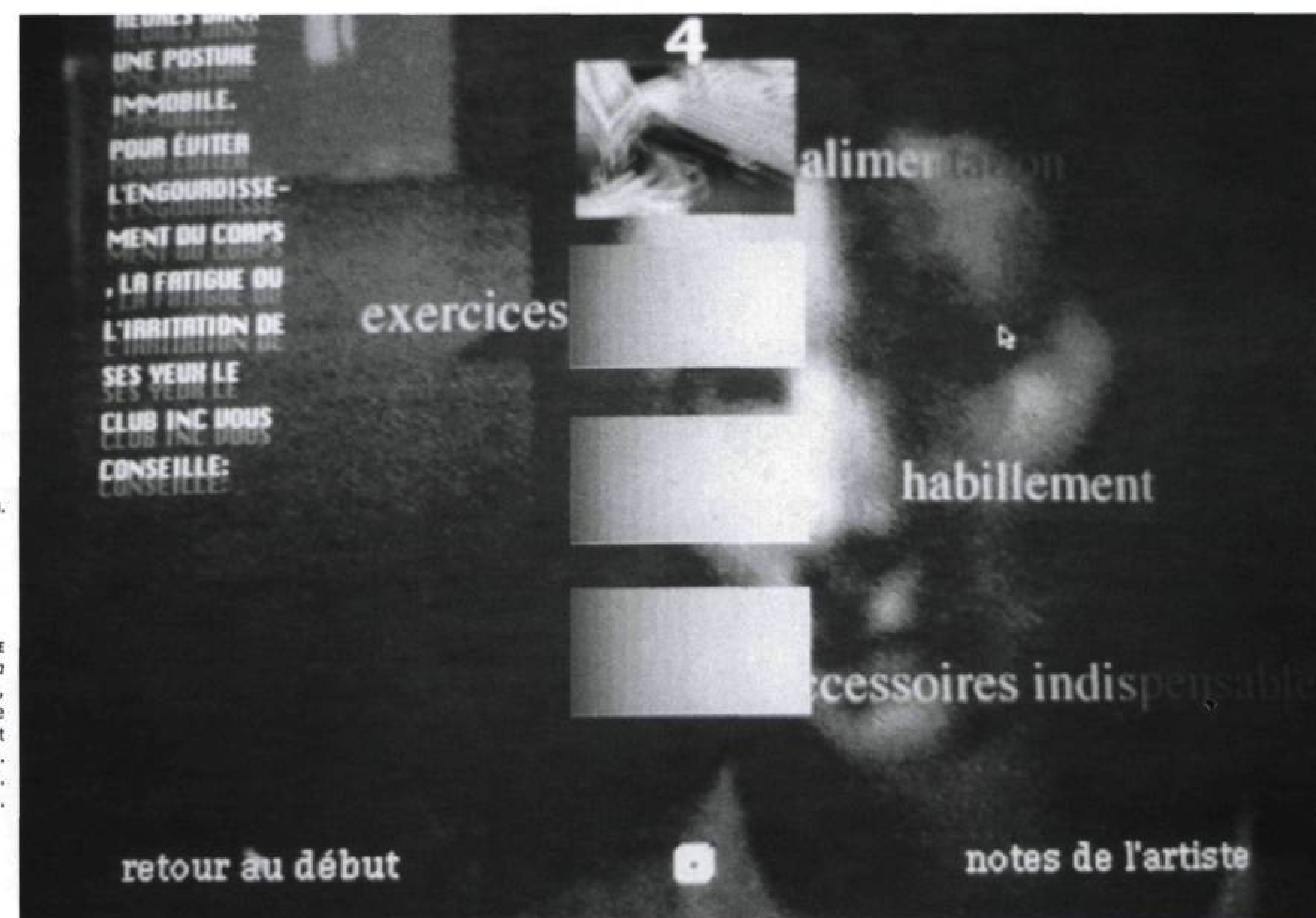


Marie-Christiane Mathieu, *Salon Borges*, 1998. Pellicules holographiques cousues. Photo : M.-C. Mathieu.

grant, dans son exploration des œuvres, les sens de la vision et de la kinesthésie afin de voir s'animer l'œuvre, se révéler, ou se déployer devant lui les couleurs fuyantes du spectre lumineux. Dans le cas d'*Artefacts*, ce n'est qu'en adoptant un point de vue particulier sur le cadre que le spectateur verra surgir de la pellicule holographique l'image de la tasse. S'il se déplace hors du champ de projection de l'hologramme, celui-ci verra, comme par magie, disparaître l'image. Avec *Comment faire disparaître un objet : mode d'emploi*, l'artiste installe trois grandes plaques de verre rectangulaires sur lesquelles apparaissent des images ou des textes gravés et des hologrammes, obligeant le spectateur à réaliser un certain parcours, tantôt en s'approchant pour lire les inscriptions et voir l'hologramme se révéler, tantôt en s'éloignant pour discerner un autre élément. Dans ses productions plus récentes, dont l'œuvre multimédia *Ou-Topos*, la dimension interactive est exacerbée et le travail en réseau ou collectif acquiert davantage d'importance. Par le truchement d'un écran cathodique, le spectateur est invité à prendre part à la création *in situ* d'un corps virtuel par le biais d'un jeu questionnaire sarcastique ayant pour objet l'espace cybernétique. Au fur et à mesure que le participant avance dans le jeu en répondant aux questions posées, son environnement extérieur se modifie : les différentes constituantes ou parties d'un corps — symbolisées par des îles — se matérialisent et s'assemblent sur les murs de la salle d'exposition. Par le fait même, l'image du participant, captée par une caméra et retransmise comme toile de fond sur l'écran cathodique, se dissout et disparaît progressivement en cours de jeu. Ici, le sujet se meut — virtuellement cette fois — dans un univers de fiction, à l'affût des multiples possibilités, des images mises en mémoire par l'artiste, en décidant de la progression spatio-temporelle de l'œuvre par les choix qu'il opère.

La matérialité est de nouveau limitée au support informatique dans *Le monument du vide*, un projet cyberspatial en cours de réalisation [2]. Sans densité, la matière se volatilise, nous obligeant à redéfinir cette notion et la façon d'y référer. Le matériau, dorénavant, adopte d'autres formes, plus virtuelles et évanescentes cette fois, celles des ondes lumineuses et électroniques se propageant dans l'espace-temps. Ainsi, l'objet qui s'affiche sur un écran d'ordinateur n'a plus la même prégnance, la même stabilité ni la même apparence que l'image plastique dite traditionnelle [3]. Abstraite et allégée, la matière tend maintenant à se conceptualiser, à se volatiliser dans cette œuvre qui consiste en la création collective d'une créature dont on pourra suivre la réalisation sur Internet. Prenant vie au fur et à mesure que les artistes participants la construisent, cette créature acquiert une personnalité, un corps et une identité définis selon l'imaginaire des participants. Les préoccupations de Mathieu pour l'espace et le territoire acquièrent plus d'importance dans *Le monument du vide*. Loin de se contenter de créer un personnage, l'artiste s'est attachée à lui construire un environnement à l'intérieur d'un espace défini. Comme le souligne l'artiste : « En prenant comme terrain de recherche le cyberespace, je désire circonscrire un territoire d'action sur le réseau cyberspatial. Ce territoire se définira selon une zone d'échange créée entre différents points de liaison qui seront tenus par des artistes [4] ». Cette œuvre électronique marque également la transition de l'artiste de l'analogique — support photonique et plastique — au numérique. L'espace dynamique de l'ordinateur et la « matière » électronique constituent dorénavant les nouveaux territoires de Marie-Christiane Mathieu [5]. Si l'environnement de ses œuvres précédentes était davantage circonscrit et défini, l'espace et l'œuvre tendent maintenant à se confondre et à s'enchevêtrer dans ses productions cybernétiques où l'œuvre se





MARIE-CHRISTIANE MATHIEU, *Ou-Topos*, 1999. CD-ROM interactif. Photo : M.-C. Mathieu.

MARIE-CHRISTIANE MATHIEU, *La machine à rêves*, 1992. Enceinte de visionnement holographique. Photo : M.-C. Mathieu.

prolonge au-delà de l'écran de l'ordinateur [6]. Cependant, le spectateur continue d'occuper une part importante sinon essentielle dans le travail de Mathieu. Son interaction avec l'œuvre est essentielle à son fonctionnement, car les choix qu'il opérera l'amèneront à explorer des pistes, à faire disparaître ou apparaître telle ou telle image et à procéder à une expérimentation à l'intérieur d'un espace « colonisé » par l'artiste. Ce nouveau territoire investi par le spectateur interagissant avec cette œuvre en devenir est par définition précaire par sa constante mouvance et ses possibilités de transformation infinies.

Immatérielle et incorporelle, la matière photonique et électronique se disperse, faisant naître une véritable esthétique de la disparition dans toute la production de Mathieu qui confronte habilement les concepts antinomiques comme la présence et l'absence, l'apparition et la disparition. Dépassant l'image et l'esthétique, les œuvres holographiques et électroniques de Marie-Christiane Mathieu s'adressent d'abord à l'imaginaire du spectateur qui évolue au gré de ses constructions utopiques et elles se modifient grâce à sa participation. ▮

NOTES

1. Florence de Mèredieu, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne*, Bordas-Éditeur, 1994, p. 310.
2. Ce projet intitulé *Le monument du vide* constitue le projet de doctorat de Marie-Christiane Mathieu et n'en est pour l'instant qu'à sa phase conceptuelle. Ce projet porte sur l'imaginaire collectif, le cyberespace et la représentation du corps dans un événement performatif qui s'échelonnera sur une semaine. Celui-ci mettra en réseau quatre artistes qui produiront une œuvre combinant l'image, le son, le texte et toute autre intervention pouvant créer des moments dynamiques.
3. Florence de Mèredieu, *op. cit.*, p. 312.
4. Marie-Christiane Mathieu, extrait du texte descriptif du projet artistique rédigé dans le cadre de ses recherches doctorales.
5. Entrevue avec Marie-Christiane Mathieu réalisée par Andrée Duchaine, au printemps 1999.
6. Florence de Mèredieu, *op. cit.*, p. 326.
7. Le titre de l'ouvrage de Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, résume assez bien l'esthétique propre à Marie-Christiane Mathieu. Voir Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, Paris, Librairie générale française, 1994.

Current works based on new technologies are characterized by a progressive disappearance of the supporting medium in favour of interactive immateriality. Marie-Christiane Mathieu focuses her enquiry on chimerical media: the computer and holography, in which light serves to reveal the image. The artist creates a playful, dreamlike world, in which the utopian questions the existential by confronting opposites such as materiality and immateriality, transparency and opacity, the real and the false, appearance and disappearance.

Since the 1990s, Mathieu has de-emphasized technical aspects in favor of philosophical questions. Her works are set up to stimulate the spectator's imagination and curiosity.

One of the most significant aspects of Marie-Christiane Mathieu's work is the very active role the spectator must play in discovering the hologram. The medium requires the spectator to become involved in the perceptual process, exploring the works, the meanings of the vision and the kinaesthesia to bring the work to life. The colours recede from the luminous spectrum and are revealed or spread out in front of the spectator. Exceeding the image and the aesthetic, Marie-Christiane Mathieu's holographic and electronic works first address the spectator's imagination, which develops according to her utopian constructions and modifies it through active participation.